WARHAMMER
40,000

CODEX
DRUKHARI
- CARTAS DE EQUIPO -

INSTRUCCIONES

Este documento contiene todo lo necesario para imprimir 68 mini-cartas para representar todo el armamento y equipo que aparece en el Codex: Drukhari. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

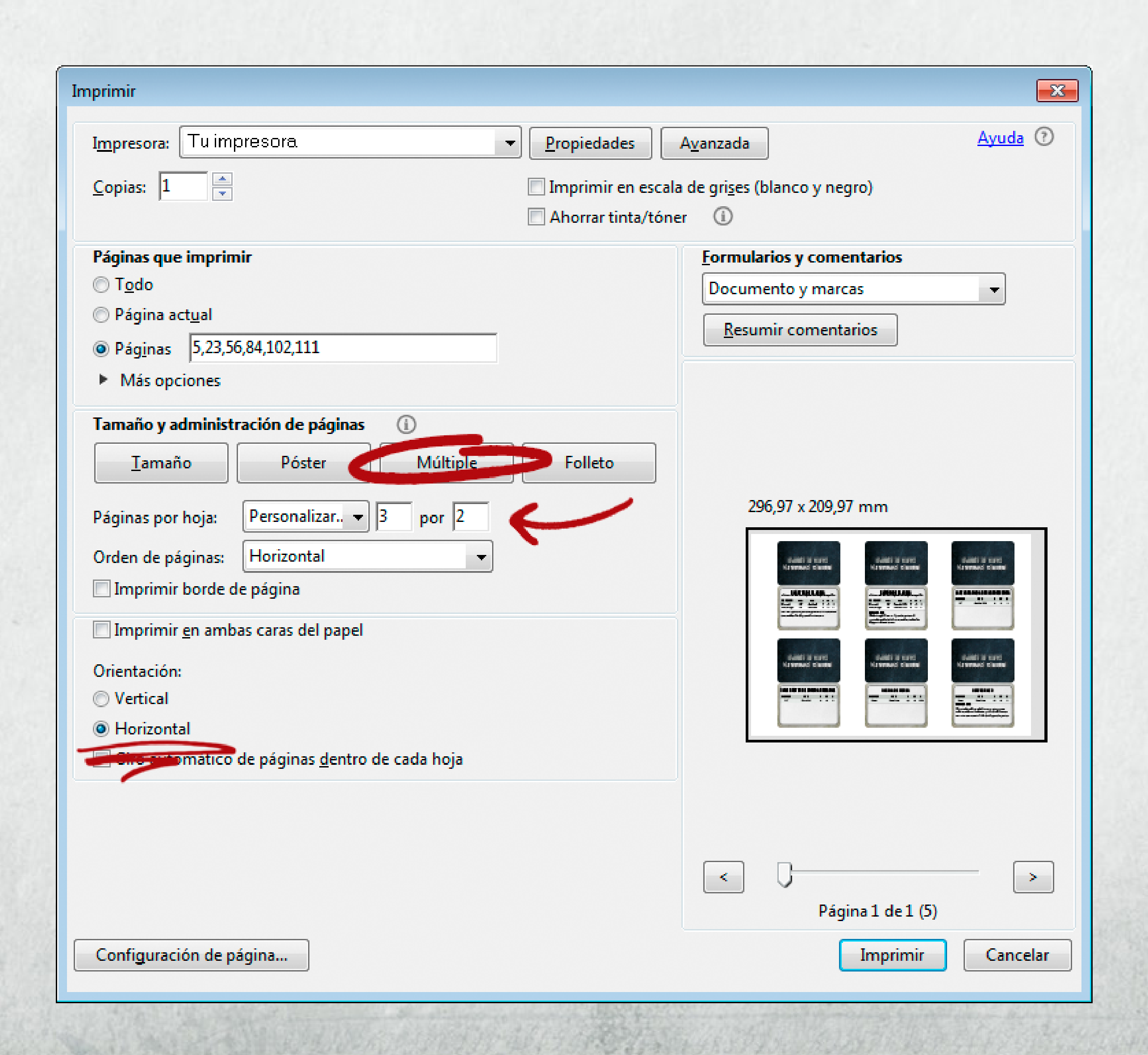
Las cartas están diseñadas para poder imprimir seis diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el volumen "Codex: Drukhari - Cartas de Unidades", ya que representan todo el equipo opcional con el que puedes equipar a tus miniaturas, y no viene representado en las Cartas de Unidades.

Estas cartas están pensadas para complementar el modo de juego narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no se muestra el valor en puntos del equipo. Lo cual no significa que puedas utilizarlas en el resto de modos de juego, a efectos de consulta, pues es su objetivo principal.
El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así mini-cartas de tamaño "Cartas de Equipo de X-Wing", por poner un ejemplo que sirva de referencia.

En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada Carta de Equipo, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué equipo (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple".
Asimismo, deberás seleccionar la opción "2 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



ÍNDICE

ARMAS A DISTANCIA

ARMAS DE COMBATE

ÍNDICE

EQUIPO PARA VEHÍCULOS

MAQUETADO Y REVISADO POR:

RICARDO 'VICIUS' RODRÍGUEZ
DAVID MARTÍNEZ BUENO
RUBÉN MARTÍNEZ
JORDI ARIAS GARCÍA





DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



AGUIJÓN CAMUFLADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 2D6	5	0	1

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



BLÁSTER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 1	8	-4	1D6

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

BLÁSTER DE DISRUPCIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 1D3	4	-1	1

HABILIDADES

*Si el blanco es un **VEHÍCULO** y obtienes un resultado para herir de 4+ con esta arma, el blanco sufre una herida mortal además de cualquier otro daño. Si el resultado para herir es 6+, inflige 1D3 heridas mortales en lugar de 1.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN CRISTALINO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Fuego rápido 3	*	0	1

HABILIDADES

Arma envenenada : Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN DESINTEGRADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 3	5	-3	2

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

CÁPSULAS CRISTALINAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 2	*	0	1

HABILIDADES

Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

CARABINA CRISTALINA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 3	*	0	1

HABILIDADES

Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

DESGARRADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 1D6	6	-1	1

HABILIDADES

*Al atacar a una unidad de **INFANTERÍA**, repite las tiradas para herir fallidas de este arma.*



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

DRENAJE ESPIRITUAL

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8”	Asalto 1D6	3	-2	1

HABILIDADES

Esta arma impacta automáticamente a su blanco. Cada vez que obtienes una tirada para herir de 6+ con esta arma, el impacto se resuelve con un atributo de Daño de 1D3.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

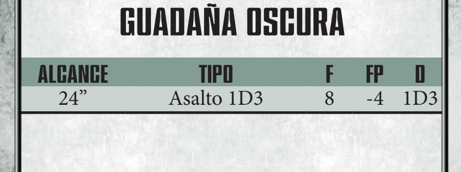
GRANADA DE PLASMA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Granada 1D6	4	-1	1



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



GUADAÑA OSCURA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 1D3	8	-4	1D3

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



LANZA DE VACÍO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 1	9	-4	1D6

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

LANZA INCANDESCENTE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 1	6	-5	1D6

HABILIDADES

Si el blanco se encuentra a mitad o menos del alcance de esta arma, tira dos dados al infligir daño con ella y descarta el resultado más bajo.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

LANZA OSCURA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 1	8	-4	1D6

HABILIDADES

*Cambia el Tipo de esta arma de Pesada a Asalto si está equipada en un **VEHÍCULO**.*



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

LANZAGRANADAS FANTASMA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 1D3	1	0	1

HABILIDADES

Si una unidad es impactada por uno o más Lanzagranadas Fantasmas, resta 1 a su atributo de Liderazgo hasta el final del turno.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



MIRADA PARALIZANTE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
9”	Asalto 4	4	-2	1

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

MISILES ESTILETE

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles.

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Misiles de Necrotoxinas	48”	Asalto 3D3	*	0	1
*Arma envenenada: Hiere a 6+ a **VEHÍCULO** o unidad **TITÁNICA**, al resto a 4+. Suma +2 para herir con ella excepto a **VEHÍCULOS**.*					
- Misiles Monoguadaña	48”	Asalto 1D6	6	0	2
- Misiles de Doble Núcleo	48”	Asalto 1D6	7	-1	1
Repite las tiradas para herir fallidas de este arma.					



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

MISILES CUERVO

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles.

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Misil de Implosión	48”	Asalto 1D3	6	-3	1
- Misiles de Doble Núcleo	48”	Asalto 1D6	7	-1	1

Repite las tiradas para herir fallidas de este arma.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

OSIFICADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 1	*	-3	1

HABILIDADES

Arma envenenada: Hiere a 6+ a ***VEHÍCULOS*** *o unidades* ***TITÁNICAS****, al resto a 4+.*

Suma +2 para herir con ella excepto a ***VEHÍCULOS****. Si una miniatura muere debido a esta arma, tira de inmediato 1D6 y con un 4+ su unidad sufre una herida mortal.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

PISTOLA AGUIJÓN

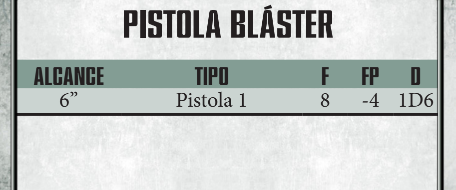
ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	*	0	1

HABILIDADES

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+. Añade 2 a las tiradas para herir realizadas por esta arma a menos que tengan como blanco un **VEHÍCULO**.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI



PISTOLA BLÁSTER

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Pistola 1	8	-4	1D6

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

PISTOLA CRISTALINA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola 1	*	0	1

HABILIDADES

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

RAYO CASTIGADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 2	4	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales además de cualquier otro daño.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

RIFLE CRISTALINO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Fuego rápido 1	*	0	1

HABILIDADES

Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

RIFLE CRISTALINO DOBLE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Fuego rápido 2	*	0	1

HABILIDADES

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

RIFLE LICUADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8”	Asalto 1D6	3	-1D3	1

HABILIDADES

Cada vez que disparas esta arma, tira 1D3 para determinar la FP de esos ataques. Por ejemplo, si obtienes un 1, esta arma tendrá una FP de -1. Este arma impacta automáticamente a su blanco.

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

RIFLE LICUADOR DOBLE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8”	Asalto 2D6	3	-1D3	1

HABILIDADES

Cada vez que disparas esta arma, tira 1D3 para determinar la FP de esos ataques. Por ejemplo, si obtienes un 1, esta arma tendrá una FP de -1. Este arma impacta automáticamente a su blanco.

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

RIFLE MALÉFICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 1	4	-1	1

HABILIDADES

Esta arma puede elegir como blanco a un ***PERSONAJE*** *incluso si no es la unidad enemiga más cercana. Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales además de cualquier otro daño.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

URNA DESOLLADORA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12"	Asalto 2D6	3	-2	1

HABILIDADES

Esta arma sólo se puede disparar una vez por batalla.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

VÓRTICE ESPIRITUAL

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 1D6	3	-2	1

HABILIDADES

Cada vez que obtienes una tirada para herir de 6+ con esta arma, el impacto se resuelve con un atributo de Daño de 1D3.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

AGONIZADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	*	-2	1

HABILIDADES

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

BRAZAL QUIRÚRGICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

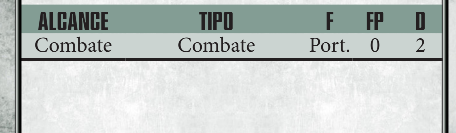
HABILIDADES

Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, excepto contra un ***VEHÍCULO****, el blanco recibe una herida mortal además de cualquier otro daño.*



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



BRAZALES DE TRANCE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	2

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

BRAZALES HIDRA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que el portador combate, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de esta arma.

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



CUCHILLA DE GUERRA SSLIZ

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

CUCHILLA MONSTRUOSA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1

HABILIDADES

Cada vez que el portador combate, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

CUCHILLAS VELETA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	4	-1	1



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

EMPALADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	2



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

ESPADA DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

ESPADA SHAIMESHI

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	*	0	1

HABILIDADES

*Arma envenenada: 6+ para herir **VEHÍCULO** o unidad **TITÁNICA**, el resto a 6+.*
*Suma +2 para herir con ella excepto a **VEHÍCULOS**. Cada vez que obtengas una tirada para herir de 6+ con esta arma, excepto contra un **VEHÍCULO**, el blanco recibe una herida mortal además de cualquier otro daño.*



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

ESPADA VENENOSA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	*	0	1

HABILIDADES

Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+. Añade 2 a las tiradas para herir realizadas por esta arma a menos que tengan como blanco un* ***VEHÍCULO.***



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO



ESPADÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	1	-3	1

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

ESPADÓN INFERNAL



ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	1	0	2

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

ESPADONES COMPUESTOS

Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles.

MUNICIÓN	ALC.	TIPO	F	FP	D
- Filo Doble	Comb.	Combate	Port.	-2	1
Una miniatura atacando con Filo Doble puede realizar 2 ataques adicionales con ellos cada vez que luche.					
- Filo Único	Comb.	Combate	1	-3	1



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

FILO DE ACERO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

FILO DE HEKATARII

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Cada vez que el portador combate, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

FILO PENETRANTE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-4	1

HABILIDADES

Si Lelith Hesperax está armada con dos Filos Penetrantes, cada vez que lucha puede realizar 1 ataque adicional con ellos.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

FLAGELO DE GANCHOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Repite las tiradas para herir fallidas de este arma.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

FLAGELOS ENCADENADOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha, puede realizar 1D3 ataques adicionales con esta arma. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de esta arma.

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

GARRAS Y ESPOLONES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

GUANTELETE DE TALOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	2	-3	1D3

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

HERRAMIENTAS DE HEMÓNCULO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	*	0	1

HABILIDADES

Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un ***VEHÍCULO*** *o una unidad* ***TITÁNICA****, en cuyo caso hiere con 6+.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

INYECTOR DE ICOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

El portador sólo puede realizar un único ataque con esta arma cada vez que lucha. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de esta arma. Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales además de cualquier otro daño.

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

LANZA DE ENERGÍA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	2	-1	1



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

LÁTIGO ELECTROCORROSIVO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	*	-2	2

HABILIDADES

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

MACROESCALPELO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+ 1	-2	2

HABILIDADES

Si una miniatura está equipada con dos Macroescalpelos, cada vez que combate puede realizar 1 ataque adicional con ellos.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

MANOTIJERA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	*	-1	1

HABILIDADES

*Arma envenenada: Esta arma hiere con un 4+, a menos que su objetivo sea un **VEHÍCULO** o una unidad **TITÁNICA**, en cuyo caso hiere con 6+.*

Cada vez que el portador lucha, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

MARCHITADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	+ 1	-2	1D3



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

PEINADO CON GANCHOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Cada vez que Lelith Hesperax lucha, puede realizar 2 ataques adicionales con esta arma.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

PICA ARQUITE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	2	-3	1

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

PLUMAS AFILADAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

PROA DE CHOQUE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

El portador sólo puede realizar un único ataque con esta arma cada vez que combate. Si el portador ha cargado este turno, esta arma tiene un Atributo de Daño de 1D3 en lugar de 1.

DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

PUÑOS CON GARRAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	2



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

RAPTOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	1	0	1

HABILIDADES

Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales además de cualquier otro daño.



CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

RED Y EMPALADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	2

HABILIDADES

Cada vez que el portador combate, puede realizar 1 ataque adicional con esta arma. Si una unidad de ***INFANTERÍA*** *se ve afectada por la habilidad Sin huida mientras se encuentre a 3" o menos de una miniatura enemiga armada con esta arma, el jugador que controle a la unidad tira 1D3 en lugar de 1D6 al desempatar.*

CARTA DE EQUIPO

DRUKHARI

TENTÁCULOS DRENAESPÍRITU

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que obtienes una tirada para herir de 6+ con esta arma, ese impacto se resuelve con un atributo de Daño de 1D3 en lugar de 1.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

GANCHOS COLGANTES

Repite los resultados para impactar de 1 de una miniatura con Ganchos Colgantes siempre que ataque con sus Cuchillas Veleta.



DRUKHARI

CARTA DE EQUIPO

TROFEOS ATROCES

Tira 1D6 cada vez que una miniatura huya de una unidad que se encuentre a 6" o menos de cualquier miniatura enemiga con Trofeos Atroces. Por cada resultado de 6, una miniatura adicional huye de esa unidad (esto no causa que miniaturas adicionales huyan).

